

Left Behind

Projektdokumentation

Name, Matrikel-Nummer: Jimmy Cu, 2288226

Yannick Tretau, 2288353

Sina Sheykholeslami, 2239380

Betreuer: Prof. Gunter Rehfeld

Semester: Sommersemester 20

Studiengang: Media Systems

Veranstaltung: Mediengestaltung 3

Prüfungsordnung: 2008

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Department Medientechnik

Fakultät Design, Medien und Information

Inhaltsverzeichnis

1. Idee	2
2. Projektziele	3
3. Inspiration	4
4. Umsetzung	5
<i>4.1 CharakterbogenApp.....</i>	<i>5</i>
<i>4.2 Regelwerk</i>	<i>7</i>
<i>4.3 Storysheet</i>	<i>8</i>
<i>4.4 Festlegung der Orte</i>	<i>9</i>
<i>4.5 Finale Karte</i>	<i>10</i>
<i>4.6 Das Logo</i>	<i>11</i>
5. Projektmanagement (Teamleistung u. Einzelleistung)	12
<i>5.1 Teamleistungen in Stunden</i>	<i>12</i>
<i>5.2 Einzelleistung in Stunden</i>	<i>13</i>
6. Lessons Learned	14
7. Quellen.....	15

1. Idee

Um unter dem Thema „Spielräume - Macht“ ein geeignetes Spiel zu entwickeln, wurde für die Ideenfindung die Methode Brainstorming verwendet. Als Kernfragen standen im Mittelpunkt: „Können wir uns spielerisch mit dem Thema Pandemie/Virus auseinandersetzen? Und was für Spielräume braucht so ein Spiel und wie regt es zum Nachdenken an?“

Unter all den Fragen entstand dann die Idee zu einem Pen & Paper mit der Thematik Pandemie. Damit dieses Spiel in seiner Einzigkeit hervorsticht, kam die Idee dazu, das Spiel zu modernisieren und statt des üblichen „Stift und Papier“-Stil eine App zu entwickeln, die diesen Teil des Spiels übernimmt. Zusätzlich sollte der Aspekt *Überleben* eine wichtige Rolle spielen.

Zusammenfassend war das Endresultat der Ideenfindung: Ein App & Paper mit Überlebensmechanismen.

2. Projektziele

Generell:

Das Ziel war ein spielbarer Prototyp, welcher möglichst einsteigerfreundlich ist. Das beinhaltet eine Karte, eine begleitende App, ein Storyboard und ein Regelwerk.

Karte:

Eine Karte vom Ort des Geschehens. Diese soll dabei helfen, den Spielenden das Gefühl zu vermitteln vor Ort zu sein und so weiter zum Nachdenken anregen.

App:

Die App dient den Spielern als Organisationshilfe. Ein Pen&Paper wird, wie der Name es vermuten lässt, hauptsächlich mit Papier gespielt. Charakterbögen, Zauber, Talente, etc. werden auf Papier verfasst und durchgängig während des Spielverlaufs verwendet. Nach einiger Zeit kann das recht lästig werden.

Um das Hin- und Herjonglieren der Formulare zu erleichtern, haben wir eine technische Organisationshilfe in Erwägung gezogen. Dementsprechend war eine App auf einem mobilen Telefon für uns die beste Lösung.

Storyboard:

Das Storyboard erzählt die Geschichte von einem ernstzunehmenden Virus, welcher das Leben auf der Erde immens einschränkt. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Überlebenden und sollen mit viel Freiheit und eigenem Einfluss lernen in dieser Welt zu überleben.

Regelwerk:

Das Regelwerk beinhaltet sämtliche Informationen für jeden Spieler. Das Ziel des Regelwerkes soll sein, Spielinhalt, Spielidee, Spielmechanik, wie auch Erklärungen zu einzelnen Themen zu erläutern. Kurz gesagt: Das Regelwerk ist das aufschlagbare Benutzerhandbuch des Pen and Papers.

Zielgruppe:

Das Spiel hat einen leicht ernstzunehmenden Touch und spiegelt eine überspitzte Version der aktuellen Lage mit dem Corona-Virus dar. Hierbei sollen die Spielenden zum Nachdenken angeregt werden. Durch diese Grundlage wurde das Spiel auf das Alter 14+ angesetzt. Spaß daran soll jede Person haben, die sich neu entfalten und auch mal in eine neue Rolle versetzen möchte.

Name

Der Name „Left Behind“ (engl. „Zurückgelassen“) erschien im Zusammenhang Überleben passend und aufgrund der absoluten Freiheit der Spielenden von Anfang an optimal.

3. Inspiration

T.E.A.R.S.

Das Einsteiger-Pen&Paper „T.E.A.R.S.“ wurde vom Produktionsteam „Rocketbeans“ kostenlos ins Internet gestellt. Das Regelwerk, wie auch die Story und die Hinweiszettel waren eine hilfreiche Basis des Projekts. „Tears“ handelt ebenfalls von einem Postapokalyptischem Szenario, in dem die Spieler sich zusammen in einer fast zerstörten und trostlosen Welt wiederfinden.

The Shivah

„The Shivah“ ist ein Point&Click-Spiel, welches sich durch storyabhängige Orte auszeichnet. Der Spieler kann die Story nur vorantreiben, wenn er einen bestimmten Ort betritt.

This War of Mine

Das 2D Point&Click Survival Spiel „This War of Mine“ spiegelt eine trostlose Welt wider, in dem der Spielende sich in einem Kriegsszenario durchschlägt und moralisch grenzwertige Entscheidungen treffen muss.

4. Umsetzung

4.1 CharakterbogenApp

Für die Umsetzung der App wurde das Programm „Android Studio“ verwendet. Die App wurde in der objektorientierten Programmiersprache „Java“ entwickelt. Der Vorteil an „Android Studio“ ist die zuverlässige Funktionalität und der recht einfache Einstieg in die Materie. Da für die Entwicklung auf einem Android-Basiertes System nur die Sprachen „Java“ und „Kotlin“ zur Verfügung standen, kam die Wahl mit „Java“ zu arbeiten am nächsten.

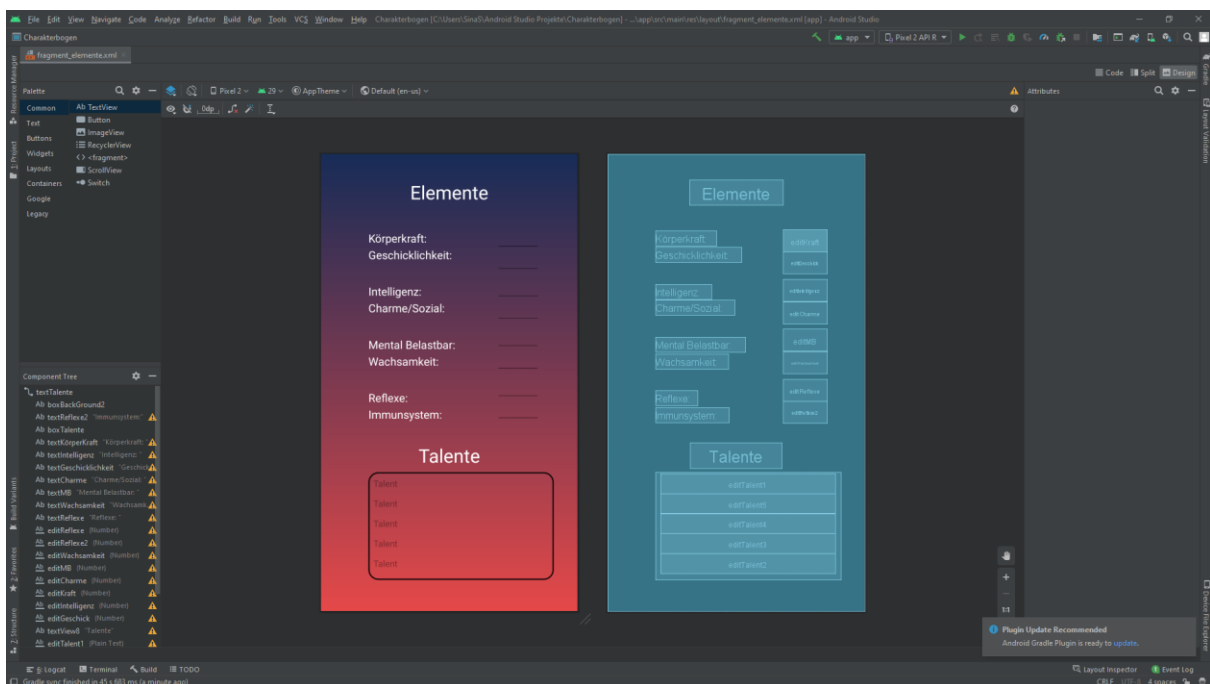


Abbildung 1: Android Studio App Design

Bevor jedoch mit der Programmierung beginnen wurde, wurden sowohl das Design als auch einige Funktionen festgelegt. User Ziel war es den Spielverlauf und die Handhabung der einzelnen Formulare zu erleichtern, ohne einen zu großen Einfluss auf die Grundidee eines Pen&Papers zu haben. Daher sollte ein simpler Charakterbogen erstellt werden, der den Vorteil hat, stets editierbar zu sein und der mit einem einfachen „Swipe“ nach links oder rechts die gewünschten Informationen liefert.

Das Design wurde hier von unserem Teamdesigner Yannick erstellt und die Funktionalitäten haben wir gemeinsam in Teammeetings besprochen.

Die Programmierung der App ist in zwei Teile unterteilt:

Als Erstes musste die App geformt und das Design erstellt werden. Dazu hat „Android Studio“ ein praktisches Drag&Drop-Feature und ein erweitertes „XML“ Editierfeld, um Details im Design fortführend anzupassen. Sämtliche Textfelder, wie auch Buttons, usw. wurden in die App eingefügt und bei Bedarf per „XML“ angepasst.

Um mehr Platz für den Charakterbogen zu erhalten, wurden Zustand, Elemente + Talente und Ausrüstung in 3 verschiedene Tabs oder Reiter unterteilt. Mit einfachen swipe-Bewegungen kann der Spieler zwischen den Tabs hin und her wechseln.

Als nächstes wurde die Funktionalität der einzelnen Buttons, wie auch die Progress-Bars und die Textfelder in „Java“ programmiert. Um ein besseres Ergebnis zu erzielen, wollten wir ebenfalls Interaktionen zwischen den einzelnen Textfeldern usw. erstellen. Beispielsweise erhält der Spieler ein Statusupdate sobald er den Regler der Progress-Bare bewegt.

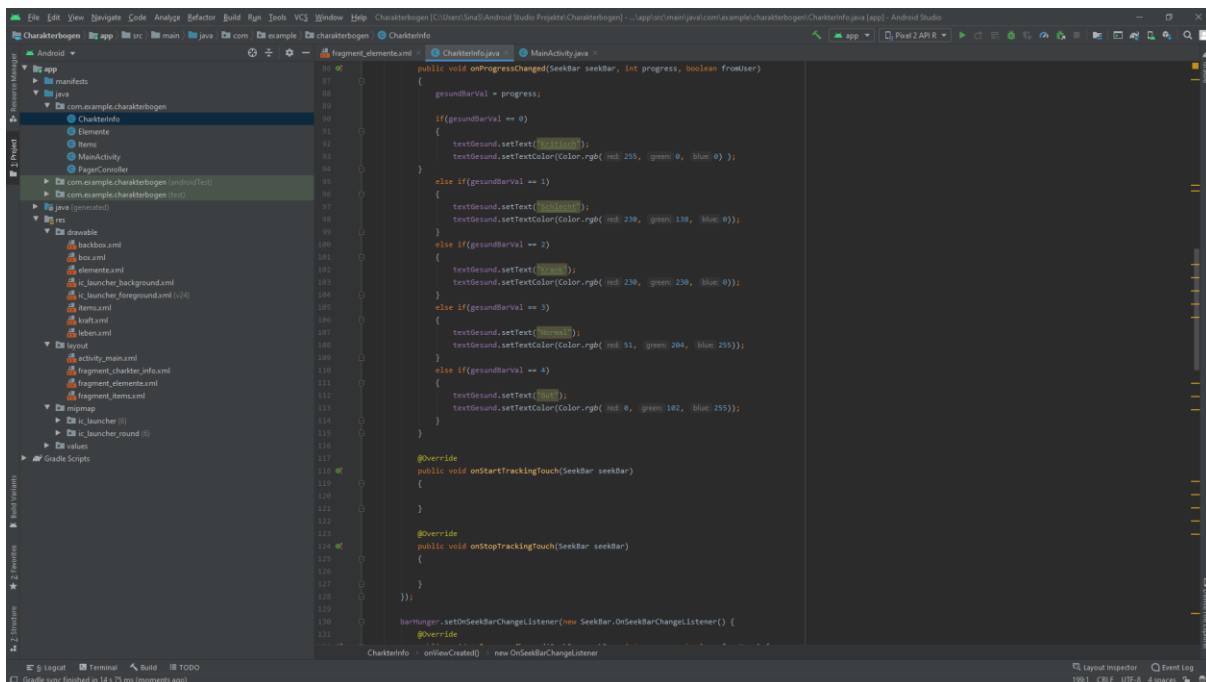


Abbildung 2: Android Studio App Programmierung

Um den Spielern mehr Immersion in die Geschichte und des Pen and Papers zu vermitteln, war es sinnig eine Fotofunktion einzubauen, mit der ein Charakterfoto von sich geschossen werden kann.

4.2 Regelwerk

Das Regelwerk wurde in „MS Office Word“ erstellt und in Deutsch verfasst. Es ist in 6 Punkten unterteilt und umfasst 10 Seiten.

Das Verfassen des Regelwerkes war recht simpel und war schnell erledigt. Grunde dafür war, dass bereits viel Zeit in der Vorarbeit investiert wurde. Das beinhaltete einerseits die Recherche und andererseits die Teammeetings.

In sämtlichen Teammeetings haben wir gemeinsam nach Ideen, möglichen Mechanismen und nach verständlichen Formulierungen gesucht und diese danach ins Regelwerk eingefügt.

Die Recherche diente als Vorarbeit auf das eigentliche Schreiben des Regelwerkes. Dazu zählen andere Regelwerke („T.E.A.R.S“), allgemeine Guides zum Erstellen eines Pen&Paper, Foreneinträge in Pen&Paper gewidmeten Foren und Videos.

4.3 Storysheet

Die erzählte Geschichte zu „Left Behind“ ist grundlegend selbst ausgedacht. Jedoch war die aktuelle Lage und die bereits erwähnten Inspirationen ein Denkanstoß zum resultierten Ergebnis. Das Storysheet, welches daraus folgte, dient als Hilfestellung für den Spielleitenden. Dieser soll mit Hilfe des Sheets die Spielenden durch die Story führen.

Das Storysheet lässt sich in 3 Abschnitte teilen: Die Einleitung, die Gesamtgeschichte und die Hinweise. Es ist sehr einsteigerfreundlich gestaltet.

Einleitung	Gesamtgeschichte	Hinweise
<ul style="list-style-type: none"> • Erzählt die Vorgeschichte • Vorkommende Charaktere • Legende 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktuelles Ereignis • In Kapitel unterteilt • Ortsabhängig <p>Beinflussbar durch die Spielenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Storyrelevante Informationen • Würfelaktionen <p>Berücksichtigung der Survivalelemente (Hunger, Schlafen etc.)</p>

Legende

Gelb: Story

Grün: Beschreibung

Türkis: Aktion

Bei Fehlschlag des Wurfes: Schaden wird gewürfelt (6er oder 4er Würfel)

Erleichterter Wurf, wenn Waffe benutzt wird

Grau: Keypoint, Hinweise

|

Vorgeschichte

Einst lebte die Menschheit in Frieden und Harmonie, doch dieses Leben liegt längst der Vergangenheit an. Mittlerweile lebt jedes Individuum in Gedanken versessen für sich selbst, der Grund: Ein tödliches Virus, dass eine weltweite Epidemie zur Folge hatte. Ein Tag fällt vor dem nächsten und seither sind 5 Jahre vergangen, an dem der Mensch den Kampf ums Überleben begonnen hat. Eine Grippewelle, die unzähligen Menschen das Leben bereits gekostet hat. Heutzutage leben wir in einer Welt, in der von Zusammenhalt nicht mehr die Rede ist, denn mit der Zeit entschied sich jedes Land für sich selbst zu sorgen und alle kapselte sich voneinander ab. Vor etwa einem Jahr kam dann auch die letzte weltweite Nachricht rein, in der es hieß das 70% Bevölkerung es bereits getroffen hat. Eine letzte Nachricht, die Angst, Furcht und Wut in dem Menschen hervorrufen hat.

Überfordert mit der aktuellen Lage entwickelte sich schnell von einer Demokratie, das Leben in eine Anarchie. Fressen oder gefressen werden. Lange genug wurde diese ewig anfühlende Krise ertragen, doch immer mehr Menschen lehnen sich auf und die Menschen stehen im Rande ihres Wahnsinns und mit ihr ihre schlummernde Wut.

IMPROVISATION, wie Spieler ins Gefängnis gekommen sind

Abbildung 3: Ausschnitt aus dem Storysheet

4.4 Festlegung der Orte

Gefängnis

Wohnblöcke

Supermarkt

Alte Villa

Rathaus

Krankenhaus

Zur Erstellung der Karte war es zunächst wichtig, dass sich alle Gruppenmitglieder einig sind, welche Gebäude für eine fesselnde Geschichte in Frage kämen. Die Auswahl ließ sich auf sechs Gebäude beschränken: Es durften nicht zu wenig sein - die Storyline soll von Partie zu Partie genug Variation haben können. Auch durften es nicht zu viele sein – jedes Gebäude bedeutet zusätzliche Arbeit, sowohl im Design als auch für die Handlung.

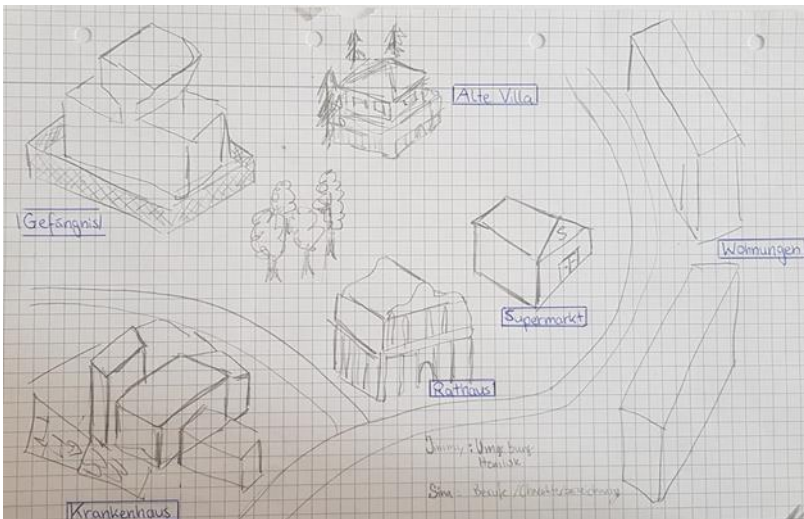


Abbildung 4: Erste Skizze

Strukturierung der Stadt

Als die finalen Gebäude bestimmt worden sind, ging es daran, sie auch zu visualisieren.

Hierzu war als Erstes wichtig, dass auch Jimmy, der für das Schreiben der Geschichte zuständig war, den Aufbau der Stadt von Anfang kennt, um so Geschehnisse ortsbezogen passieren zu lassen.

Konkretisierung der Gebäude

Schon bei der Wahl der Gebäude war es Ziel, klassische, naheliegende Typen zu verwenden, welche in ihrer Bedeutung für die Spielenden greifbar sind. Das musste dementsprechend auf der Karte umgesetzt werden:

Alle sechs Locations haben in ihrem Aufbau charakteristische Elemente. So war beispielsweise wichtig, dass das Gefängnis-Gelände noch einen Wachturm hat, Krankenhaus natürlich eine Einfahrt für Rettungswagen.

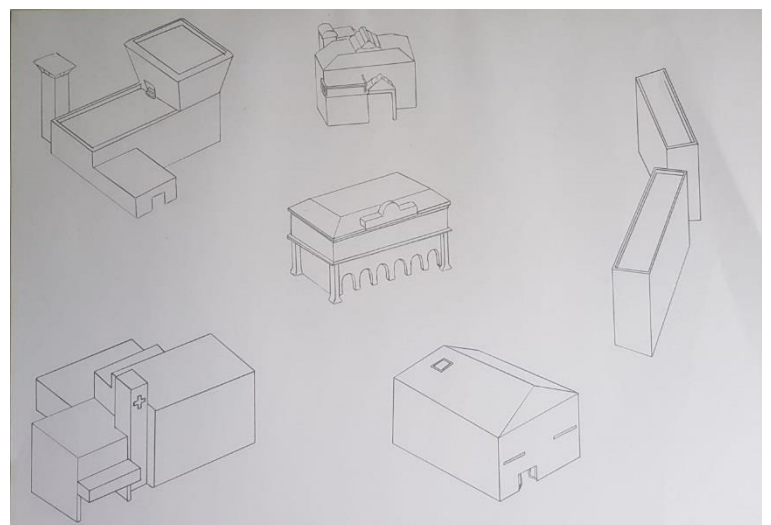


Abbildung 5: Finale Form der einzelnen Gebäude

4.5 Finale Karte

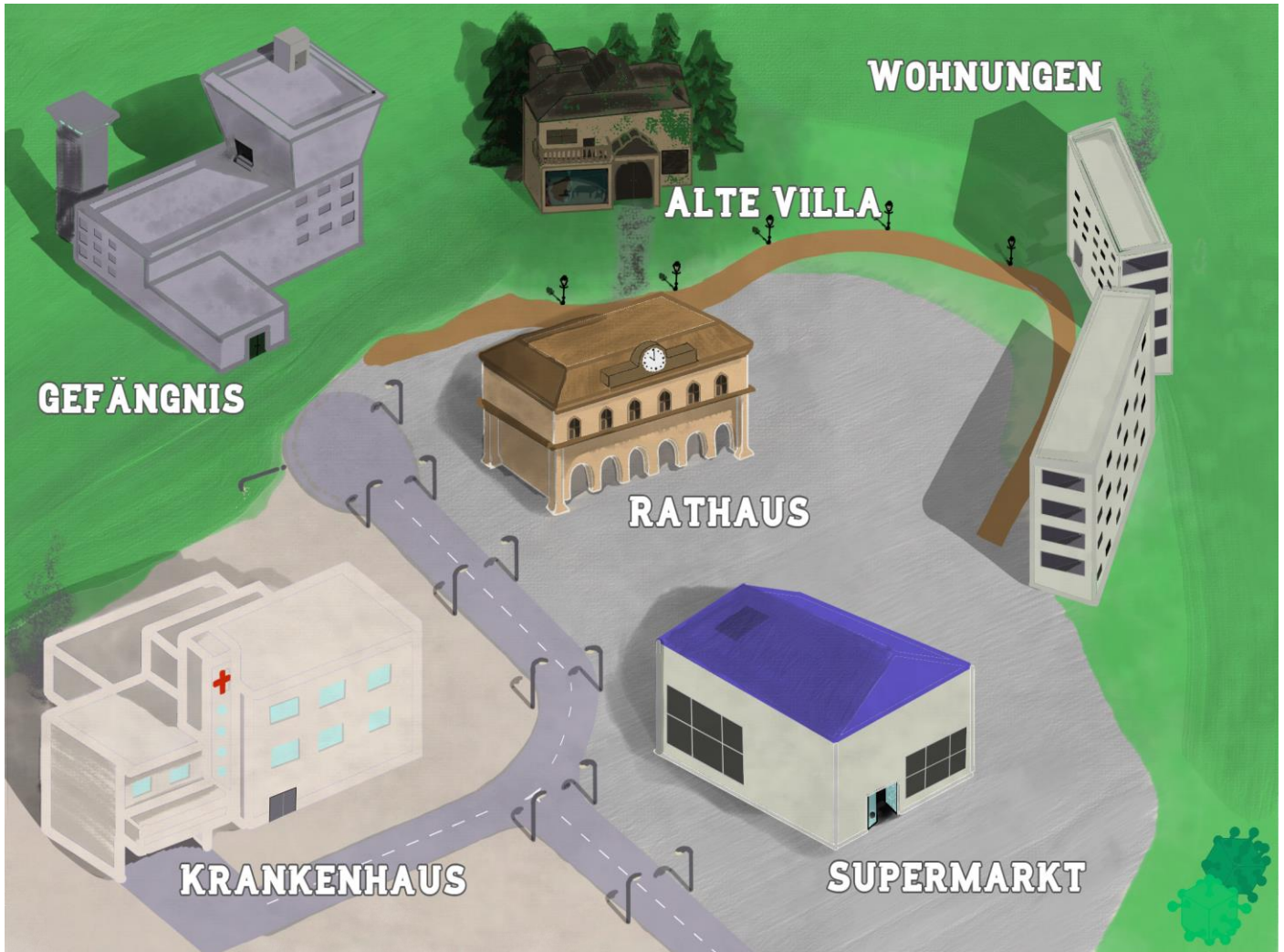


Abbildung 6: Karte zu "Left Behind"

Während die Skizzen vorerst auf Papier erstellt worden sind, wurde für das Endprodukt doch auf die Möglichkeiten der digitalen Werkzeuge gesetzt. Die Karte entstand durch 13 Layer, gezeichnet in Adobe Fresco auf einem iPad. So konnte die Möglichkeit genutzt werden, einzelne Layer zu kopieren, nachträglich zu ergänzen und leichter zu colorieren.

4.6 Das Logo

Hinter dem Logo steckt der Wunsch, ein simples Symbol zu finden, welches die Idee eines Pen & Papers wiedergibt und die Thematik eines ausgebrochenen Virus'. Die Spikes eines Virus wurden minimal abgeändert und sind an Joysticks angelehnt. Das wiederum symbolisiert die Kontrolle, welche den Spielenden in unserer Geschichte gegeben wird.

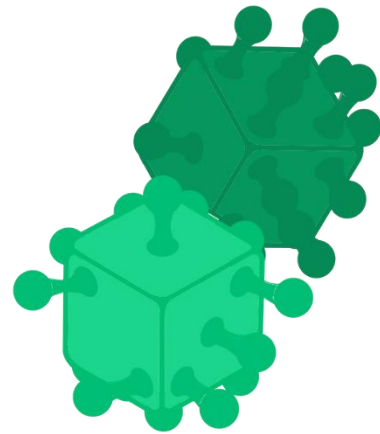


Abbildung 7: Logo zu "Left Behind"

5. Projektmanagement (Teamleistung u. Einzelleistung)

5.1 Teamleistungen in Stunden

Konzeptdesign	6 Stunden
Storysheet	27 Stunden
Spielmechanismen	13 Stunden
Design	14 Stunden
Regelwerk	2 Stunden
CharakterbogenApp	10 Stunden
Testing	24 Stunden
Präsentation / Dokumentation	6 Stunden

5.2 Einzelleistung in Stunden

Jimmy Cu	79 Stunden
Konzeptdesign	6 Stunden
Storysheet	27 Stunden
Spielmechanismen	13 Stunden
Design	-
Regelwerk	2 Stunden
CharakterbogenApp	1 Stunden
Testing	24 Stunden
Präsentation / Dokumentation	6 Stunden
Yannick Tretau	69 Stunden
Konzeptdesign	6 Stunden
Storysheet	2 Stunden
Spielmechanismen	13 Stunden
Design	14 Stunden
Regelwerk	2 Stunden
CharakterbogenApp	2 Stunden
Testing	24 Stunden
Präsentation / Dokumentation	6 Stunden
Sina Sheykhoelslami	63 Stunden
Konzeptdesign	6 Stunden
Storysheet	2 Stunden
Spielmechanismen	13 Stunden
Design	-
Regelwerk	2 Stunden
CharakterbogenApp	10 Stunden
Testing	24 Stunden
Präsentation / Dokumentation	6 Stunden

6. Lessons Learned

Die Bearbeitung des Projekts hatte seine Höhen wie auch Tiefen und so verlief nicht alles genauso wie wir es uns vorgestellt haben. So hat die Einteilung der Aufgaben, sowie die Erreichung der ersten Meilensteine, keine Probleme verursacht. Jeder war mit seinem Aufgabenbereich zufrieden und konnte, aufgrund seiner früheren Projekte, seine Erfahrungen in dem Bereich konstruktiv anwenden.

Rückblickend waren wir durchaus zufrieden mit unserer Leistung. Trotz der entmutigenden Kürzungen, die nötig waren, hat uns die Bearbeitung des Projektes viel Spaß bereitet. Wir haben gelernt uns zu organisieren, voraus zu planen und die Bedeutung eines gemeinsamen großen Projekts zu definieren.

Im Hinterkopf behalten wir, dass man sich nicht zu viel vorzunehmen sollte und, stattdessen ist es empfehlenswert, bei den wenigen Punkten, die man hat, mehr Zeit zu investieren und dadurch ein festes und bestehendes Projekt vorzuweisen, worauf man selbst stolz sein kann.

Dies lernten wir zum Ende hin, zu welchem wir dann bereits Dinge umgesetzt hatten, die über das Grundgerüst unserer Anwendung hinausgingen.

Künftig werden wir in Projekten also die komplette Funktionalität der Anwendung als Priorität setzen, ehe wir beginnen unsere fortgeschrittenen Visionen umzusetzen. Das gewährleistet weniger Stress in der Endphase, wenn alles soweit fertig ist und man sich nur noch um Details im Design und kleine Features zu kümmern hat.

7. Quellen

Recherche

<https://pen-and-paper-zum-download.webnode.com/abenteuer/t-e-a-r-s/>
https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/?l=german
https://store.steampowered.com/app/252370/The_Shivah/
[https://howtobeahero.de/index.php?title=Wie erstelle ich ein Abenteuer%3F](https://howtobeahero.de/index.php?title=Wie_erstelle_ich_ein_Abenteuer%3F)
<http://www.pen-paper.at/index.php/downloads/category/19-charakterboegen>

Software

Android Studio
MS Office Word
MS Teams
Adobe Fresco

Abbildungen

Abbildung 4: Android Studio App Design
Abbildung 5: Android Studio App Programmierung
Abbildung 6: Ausschnitt aus dem Storysheet
Abbildung 4: Erste Skizze
Abbildung 5: Finale Form der einzelnen Gebäude
Abbildung 6: Karte zu "Left Behind"
Abbildung 7: Logo zu "Left Behind"